

A TODA MÁQUINA II

OCEAN ACTIVISION ERBE

INDICE

	<u>Págs.</u>
ALTERED BEAST	1
CHASE HQ	6
OPERATION THUNDERBOLT (Commodore)	12
OPERATION THUNDERBOLT (Spectrum, Amstrad)	18
GALAXY FORCE	25
CABAL (Commodore)	29

NOTA IMPORTANTE PARA USUARIOS DE SPECTRUM Y AMSTRAD

Altered Beast/Galaxy Force:

Cargando Altered Beast llegará un momento en que la pantalla te pida la cara B de la cinta. En este momento deberás poner el contador en 000 y pulsar PLAY por la misma cara en que estás. El juego seguirá cargando. Si a lo largo del mismo vuelve a pedir la cara B, deberás rebobinar hasta el 000 del contador.

NOTA IMPORTANTE PARA USUARIOS DE COMMODORE

Altered Beast/Cabal:

Cargando Altered Beast llegará un momento en que la pantalla te pida la cara B de la cinta. En este momento deberás poner el contador en 000 y pulsar PLAY por la misma cara en que estás. El juego seguirá cargando. Si a lo largo del mismo vuelve a pedir la cara B, deberás rebobinar hasta el 000 del contador.

ALTERED BEAST

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

LA BESTIA QUE HAY DENTRO DE TI HA DESPERTADO...

Zeus te ha invocado. Solamente un guerrero valiente e intrépido puede salvar a su querida hija Athena de las astutas garras de Nelfi, el Malvado Señor del Mundo Oculto.

Resucitado de la tumba, ahora tienes poderes sobrenaturales por encima de este mundo. Reúne las pelotas "místicas" del espíritu y transfórmate en una impresionante variedad de criaturas —con una fuerza poderosa que te hará golpear más fuerte que nunca—, como el Hombre Lobo, el Hombre Tigre, y desgarras la carne de los demonios del infierno, o como el Oso, y vence a tus enemigos con tu terrible aliento.

Estás oyendo el llanto lejano de la preciosa Athena, y mientras los terrores del Mundo Oculto estrechan sus dominios, la bestia que hay en ti surge a la superficie para la batalla final.

INSTRUCCIONES DE CARGA

C64 Cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHITF y pulsa RUN/STOP.

Spectrum Cassette

Mete la cinta en tu cassette y teclea LOAD"". Entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER

Amstrad Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

Altered Beast es un juego de multicarga. Cada nivel se cargará a medida que completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo DEBES mantener tu cinta de Altered Beast en el cassette o tu disco de Altered Beast en la unidad de disco, en todo momento, mientras dure la sesión del juego.

Versiones en cassette/disco de Spectrum, Amstrad y Commodore 64.

En la versión de cassette, el juego principal está en la cara 1 y los niveles en la cara 2. Cuando la pantalla te lo indique, dale la vuelta a la cinta y rebobina hasta el principio de la cara 2. Entonces pulsa PLAY.

Cuando pierdas todas tus vidas rebobina el cassette hasta el principio de la cara 2 y pulsa PLAY. En la versión en disco se te indicará que metas la cara B.

METODOS DE CONTROL

Spectrum.—Joystick Sinclair, joystick Kempston, joystick cursor, teclas redefinibles.

Amstrad.—Joystick. Teclas redefinibles.

C64.—Sólo joystick.

ST.—Sólo joystick.

Amiga.—Sólo joystick.

OTRAS TECLAS

Spectrum/Amstrad

"H" para poner el juego en pausa. Si pulsas "Q" abandonarás el juego, y con la tecla espaciadora saldrás del modo de pausa.

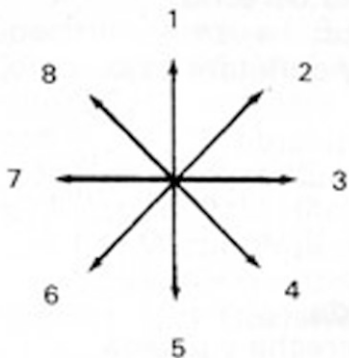
C64

Tecla "SHIFT LOCK": Pausa sí/no.

Jugador 1: Puerta 1.

Jugador 2: Puerta 2.

CONTROLES



Spectrum/Amstrad

1. Salto bajo.
2. Salto bajo a la derecha.
3. Caminar hacia la derecha.
4. —
5. Agacharse.
6. —
7. Caminar hacia la izquierda.
8. Salto bajo a la izquierda.

Commodore 64

1. Salto.
2. Salto a la derecha.
3. Caminar hacia la derecha.
4. —
5. Agacharse.
6. —
7. Andar hacia la izquierda.
8. Saltar hacia la izquierda.

Spectrum/Amstrad

1. Salto alto y puñetazo.
2. Salto alto y puñetazo derecho.
3. Puñetazo a la derecha.
4. —
5. Agacharse y puñetazo bajo.
6. —
7. Puñetazo izquierdo.
8. Salto alto y puñetazo.

Commodore 64

1. Salto y patada.
2. Salto a la derecha y patada.
3. Puñetazo derecho.
4. Agacharse y patada alta.
5. Agacharse y puñetazo bajo.
6. Agacharse y patada alta.
7. Puñetazo izquierdo.

8. Salto a la izquierda y patada.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre investigando para mejorar la calidad de nuestra gama de productos y hemos desarrollado altos controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes alguna dificultad mientras estás cargando, es más probable que sea un fallo que el producto en sí mismo. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando las instrucciones adecuadas para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual del Usuario que acompaña a tu ordenador o pídele consejo a tu vendedor de software habitual. En el caso de que persistan las dificultades y hayas revisado los posibles fallos de tu ordenador, te sugerimos que devuelvas el juego al lugar donde lo compraste.

© Activision UK Ltd

Créditos

Programming by: Spectrum/Amstrad: Soft Option.
Commodore 64: Michael Archer.
Atari ST/Commodore Amiga: Jeff Gamon.
Graphics by: MAK Computer Graphics.
Music by: Spectrum/Amstrad: Paul Hileg.
Commodore 64: Martin Walker.
Atari/Commodore/Amiga: Unole Art.
Tested by: Dave Cummins, Nick Goklsworthy.
Produced by: Stuar Hibbert.

A Software Studios Production.

CHASE HQ

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

ESCENARIO

¡Empieza la acción! Te lanzas por las calles con tu Porsche 928 Turbo. El chirrido de los neumáticos en la distancia significa que se están cometiendo nuevos crímenes.

"Aquí Nancy, desde Chase HQ: tenemos que cazar a unos cuantos más, Algornon. Parece que no vas a dormir mucho esta noche."

"Oído. Nancy, ¡vamos para allí!"

En la pantalla de tu ordenador aparece información sobre los coches enemigos que debes capturar mientras sales disparado cruzando las calles en busca de tu presa.

Eres el jefe del SCI (Investigación Criminal Especial) y los criminales que persigues no se detendrán ante cualquiera. Después de muchos años de experiencia sabes que la única manera de arrestar a esos "matones" es chocando contra ellos y mandándolos fuera de la carretera.

Tus cargadores Turbo te ayudarán en la misión, pero parece que esos chicos conducen uno de los mejores y más veloces coches de carreras: ¡atraparlos no será tan fácil!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

Teclea LOAD"" y pulsa ENTER.

Usuarios del 128K: El juego se carga de una sola vez.

Usuarios del 48K: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

Disco Spectrum +3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en tu manual de instrucciones. Inserta el disco, pulsa ENTER y selecciona la opción 'LOADER'. El programa se cargará automáticamente.

Amstrad CPC 464

Inserta la cinta en la unidad de cassette, comprueba que está totalmente rebobinada, teclea RUN" y pulsa ENTER/ RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay unidad de disco incorporada, entonces teclea | TAPE y después pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y vuelve a pulsar ENTER/RETURN. (El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Amstrad 664 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada como se define en el manual de instrucciones del usuario. Inserta la cinta rebobinada en la grabadora de cassette, teclea | TAPE y pulsa ENTER/ RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA: Amstrad 64K: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Este juego se carga de una sola vez.

Amstrad disco

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que la máquina puede acceder a la unidad de disco. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa ENTER/RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Commodore

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y luego PLAY en el cassette.

MSX

RUN"CAS:

CONTROLES SPECTRUM Y AMSTRAD

En este juego sólo puede participar un jugador. Controlas el juego vía joystick conectado a la puerta 1 o a través del teclado (redefinible).

Puedes utilizar los siguientes joysticks Spectrum: Kempston, Sinclair y cursor.

Controles del joystick

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Disparo: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo.

Teclas predefinidas

A: Acelerar.

Z: Frenar.

K: Izquierda.

L: Derecha

N: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo.

P: Pausa.

Q: Terminar partida (Spectrum).

ESC: Terminar partida (Amstrad).

Ten en cuenta que las opciones de control del Spectrum 48K sólo pueden ser cambiadas una vez después de cargar el juego.

CONTROLES COMMODORE

En este juego sólo puede participar un jugador. Controlas el juego vía joystick conectado a la puerta 1 o a través del teclado (redefinible).

Controles del joystick

Arriba: Acelerar.

Abajo: Frenar.

Disparo: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo

Teclas predefinidas

A: Acelerar.

Z: Frenar.

K: Izquierda.

L: Derecha.

N: Cambio de marcha.

Space Bar: Turbo.

P: Pausa.

Q: Terminar partida.

Aviso importante a los usuarios de SPECTRUM: ESTE JUEGO ES INCOMPATIBLE CON EL KEMPSTON INTERFACE,

ESTATUS Y PUNTUACION

Tienes 60 segundos para alcanzar al coche enemigo y otros 60 segundos para tirarlo fuera de la carretera.

Ganas puntos a medida que avanzas a lo largo de la carretera.

Ganas puntos cada vez que adelantas otro coche: primer adelantamiento, 200 puntos; segundo adelantamiento, 400 puntos, y así hasta 8.000. Si chocas contra un coche que no es el coche enemigo, la puntuación volverá a empezar desde 200 puntos.

Cuando alcances el vehículo enemigo, ganarás 10.000 puntos por cada golpe que le des en el primer nivel, 20.000 puntos por cada golpe que le des en el segundo nivel, etc. También puedes ganar un premio especial que se encuentra "escondido".

Además ganas puntos si consigues terminar el nivel antes de que se agote el tiempo límite. Cada vez que completes un nivel recibirás 10.000 puntos que se unirán a tu puntuación total.

Ganas puntos extra por completar el juego.

Cuando alcances el coche de los criminales, en pantalla aparecerá un indicador de golpes. Este indicador muestra cuántas veces debes golpear al coche enemigo para tirarlo de la carretera; cuando el indicador esté lleno, tu coche adelantará automáticamente a los criminales y éstos se detendrán.

EL JUEGO

Recibes instrucciones de Nancy, quien, desde el Cuartel General, te enviará una descripción de los coches enemigos que debes capturar. Tienes un cierto tiempo para alcanzar al coche de los criminales. A partir de ese momento tendrás un tiempo extra para tirarlos de la carretera. Para conseguirlo deberás chocar contra ellos varias veces (mira el panel de estatus). Si chocas contra otros vehículos, disminuirá tu velocidad y te será más difícil alcanzarlos. Por suerte, tienes varios cargadores Turbo que te darán aceleración extra durante cortos períodos de tiempo. Utilízalos con prudencia. Cuando hayas golpeado suficientes veces al coche enemigo, el coche de los criminales se saldrá de la carretera y podrás arrestarlos.

El juego incluye cinco misiones, cuyo nivel de dificultad aumenta a medida que avanza la partida. Además, cruzaras distintos terrenos y ciudades. Ocasionalmente aparecerá una bifurcación en la carretera (la flecha te indica el camino más corto). La presencia de inocentes y temerosos conductores es un peligro constante con el que debes contar, esquivarlos o pagarás una falta de tiempo.

El tiempo pasa, se siguen cometiendo crímenes, tu Porsche está lleno de gasolina y los criminales se escapan. ¡Adelante; acaba con ellos!

SUGERENCIAS

Utiliza el Turbo para chocar contra el vehículo enemigo.

Reduce la velocidad cuando se divida la carretera y selecciona el camino correcto.

Tómate tu tiempo cuando "golpees" al coche enemigo y aumenta tu puntuación.

Busca y encuentra los bonos escondidos.

Ganarás menos puntos si utilizas la opción Continuar Jugando

OPERATION THUNDERBOLT

I

COMMODORE

ESCENARIO

¡ROY ADAMS HA VUELTO!

El DC10 que volaba de París a Boston ha sido secuestrado; las guerrillas árabes han tomado el control del vuelo 102 y se dirigen hacia África... El avión aterriza en territorio enemigo y los terroristas exigen sus demandas...

Ante estos acontecimientos, las autoridades deciden organizar una operación de rescate que sólo un hombre es capaz de dirigir, Roy Adams.

Roy, cansado de su papel en Operation Wolf, decide participar en esta nueva aventura y al mando de su equipo de élite se lanza a liberar los rehenes.

Disfruta de este fantástico juego de disparo en el que pueden participar uno o dos jugadores. Thunderbolt no sólo reproduce el desplazamiento horizontal característico de Operation Wolf, sino que además incluye acción tridimensional en su escenario. Prepárate a luchar contra tanques, helicópteros, aviones que caen en picado y otros poderosos adversarios.

Recoge la Visión Láser o el chaleco antibalas y ten cuidado con los misiles de aire a tierra.

BUENA SUERTE EN TU MISION.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Coloca la cinta de cassette en tu unidad Commodore. Comprueba que la etiqueta está hacia arriba y que la cinta está completamente rebobinada. Comprueba que todos los cables están conectados.

Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla.

PULSA PLAY EN EL CASSETTE .El programa se cargará automáticamente.

Usuarios del C128: Teclea GO64 (RETURN). Sigue la instrucción C64.

NOTA: Fíjate que éste es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO

Selecciona el modo 64. Enciende la unidad de disco e inserta el disco programa con la etiqueta hacia arriba. Teclea LOAD"*",8,1 (RETURN). Aparecerá la pantalla de introducción y el programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego es controlado vía teclado (totalmente redefinible), joystick, ratón 1351 Neos/Commodore y Light Gun.

Cuando se carga por primera vez el juego, los ajustes por defecto son:

El jugador 1 inserta el joystick en la puerta 1.

El jugador 2 inserta el joystick en la puerta 2.

Para cambiar los ajustes de control definidos por defecto selecciona las OPCIONES DE CONTROL (F7) sobre la pantalla de título.

NOTA: Debido a las limitaciones de hardware algunos métodos de control interfieren unos con otros, como el ratón y el Light Gun, por lo que el menú de Opciones de Control no permitirá al jugador definir al mismo tiempo ciertas combinaciones de control.

Si seleccionas el JOYSTICK como método de control: pulsa el botón disparo para disparar tu arma; pulsa rápidamente dos veces el botón disparo para lanzar un proyectil. Si seleccionas el TECLADO como método de control, las teclas por defecto son.

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE: Disparar arma.

RETURN: Disparar proyectil.

Las teclas pueden ser cambiadas seleccionando la opción DEFINE KEYS del menú de Opciones de Control. F1:

PAUSA/Seguir jugando.

RUN/STOP: Terminar partida (mientras estás en el modo pausa).

TECLAS CUANDO SE UTILIZA EL LIGHT GUN

Jugador 1

Si el jugador 1 utiliza un Light Gun, pulsa la tecla RETURN para disparar un proyectil (a no ser que haya sido redefinida otra tecla).

Light Gun

NOTA: Para asegurar la buena precisión y funcionamiento del Light Gun comprueba que el brillo está encendido en tu monitor/TV.

Commodore/Ratón Neos

Botón izquierdo del ratón: Disparar proyectil.

Botón derecho del ratón: Disparar arma.

Continuar la partida

Cuando tu energía llegue a cero, dispones de la opción de continuar jugando. Esta opción te permite seguir jugando desde el nivel donde te quedaste.

En las partidas de un solo jugador tienes cuatro oportunidades de seguir jugando.

En las partidas de dos jugadores, cada jugador tiene dos oportunidades de seguir jugando.

ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel de estatus aparecen: tu puntuación, número de vidas restantes, número de balas restantes, número de cargas restantes y el número de proyectiles restantes de uno o ambos jugadores.

También aparece el objeto que lleva cada jugador. El objeto que se encuentra a la izquierda es el último recogido. El objeto que se encuentra en el centro es el chaleco antibalas (si lo recoges) y el objeto a la derecha es la Visión Láser (si la recoges).

Ganas puntos por cada enemigo destruido. Si consigues completar el juego, ganarás puntos según el número de rehenes rescatados y el nivel de vidas restantes.

EL JUEGO

El jugador, equipado con ametralladoras y proyectiles, debe disparar contra todos los enemigos que aparecen en pantalla. Recuerda que tu nivel de energía y munición es limitado y que sólo puede ser recuperado recogiendo objetos como cargas y botellas de energía que son lanzadas en paracaídas.

Nivel 1

Para completar la misión 1 avanza a pie a través del territorio enemigo, destruyendo a todo tipo de adversarios, hasta llegar al final del nivel donde se ha escondido un espía enemigo.

I

Nivel 2

Ataca y destruye el depósito de municiones antes de que agote el tiempo límite. Si lo consigues recibirás más cargas, proyectiles y balas.

Nivel 3

Conduces un jeep y debes llegar hasta la guarida del enemigo donde se encuentran varios rehenes.

Nivel 4

Encontrarás a varios rehenes que han sido sacados del avión y encarcelados. Para liberarlos dispara contra los cerrojos de las puertas, pero ten cuidado no vayas a herirlos. Al final del nivel te enfrentarás a un oficial fuertemente armado; demuestra todas tus habilidades si quieres salir con vida de esta aventura.

Nivel 5

El barco avanza destruyendo todo tipo de naves hostiles hasta llegar al cuartel general enemigo donde encontrarás a otro grupo de rehenes.

Nivel 6

En el interior del cuartel general enemigo, rescata a los rehenes para completar tu misión. De nuevo te enfrentarás a oficiales fuertemente armados que deberás vencer y destruir.

Nivel 7

Avanza a través de la pista de despegue destruyendo todo lo que encuentres en tu camino hasta que llegues al avión

Nivel 8

Cuando entres en el avión secuestrado avanza a través del pasillo central esquivando las granadas y el fuego de las ametralladoras enemigas. Ten cuidado no vayas a herir al resto de los rehenes (niños). Cuando llegues a la cabina del piloto dispara contra el último de los secuestradores que está utilizando al piloto como protección. Si tardas demasiado en eliminarlo, no podrás sobrevivir a los disparos de su ametralladora. Si disparas contra el piloto pierdes todas las posibilidades de escapar con vida del territorio enemigo.

SUGERENCIAS

1. Recoge los objetos que caigan de la parte superior de la pantalla disparando contra ellos, como por ejemplo, cargas, botellas de energía, paquetes de medicinas, chalecos antibalas, etc.
2. Algunas veces, si disparas contra ciertos animales éstos también dejarán caer algunos de estos objetos.
3. No desperdicies las balas porque tu cantidad de munición es limitada. Apunta cuidadosamente y dispara.
4. Destruye a los vehículos pesados antes de destruir a los soldados enemigos. Los vehículos producen mayores daños.

5. Si te encuentras rodeado por soldados y tu nivel de energía es muy bajo, utiliza las granadas.

CREDITOS

© 1988 Taito Corp.

© 1990 Ocean Software.

OPERATION THUNDERBOLT

SPECTRUM, AMSTRAD

ESCENARIO

¡Roy Adams ha vuelto!

El DC10 que volaba de París a Boston ha sido secuestrado; las guerrillas árabes han tomado el control del vuelo 102 y se dirigen hacia Africa... El avión aterriza en territorio enemigo y los terroristas exigen sus demandas...

Ante estos acontecimientos, las autoridades deciden organizar una operación de rescate que sólo un hombre es capaz de dirigir, Roy Adams.

Roy, aburrido de su papel en Operation Wolf, decide participar en esta nueva aventura y al mando de su equipo de élite se lanza a liberar los rehenes.

Disfruta de este fantástico juego de disparo en el que pueden participar uno o dos jugadores.

Thunderbolt no sólo reproduce el desplazamiento horizontal característico de Operation Wolf, sino que además incluye acción tridimensional en su escenario. Prepárate a luchar contra tanques, helicópteros, aviones que caen en picado y otros poderosos adversarios.

Recoge la Visión Láser o el chaleco antibalas y ten cuidado con los misiles de aire a tierra.

BUENA SUERTE EN TU MISION.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum Cassette

1. Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen han sido ajustados a sus niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o un Spectrum +, cárgalo de la siguiente manera: Teclea LOAD"" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla (") se obtiene pulsando simultáneamente las teclas SYMBOL SHIFT y P.
4. Pulsa PLAY en el cassette y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, intenta ajustar los controles de tono y volumen y consulta el capítulo 6 de tu Manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

48K: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla Los datos se encuentran en la cara B de la cinta.

128K: Los primeros cinco niveles se cargan de una sola vez. Sigue las instrucciones de pantalla para cargar los niveles restantes.

Disco Spectrum + 3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en el manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción 'LOADER'. El programa se cargará automáticamente.

Por favor, comprueba que el disco permanece en la unidad durante toda la partida.

I

Amstrad CPC 464

Inserta el cassette en la unidad y comprueba que la cinta está totalmente rebobinada. Teclea RUN" y después pulsa la tecla ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y vuelve a pulsar ENTER/RETURN.

(El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

Amstrad CPC 464 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que todos los cables están correctamente conectados (como se indica en el Manual del Usuario). Inserta la cinta rebobinada en la unidad cassette, teclea | TAPE y pulsa la tecla ENTER/RETURN. Después teclea RUN" y pulsa ENTER/RETURN. Sigue las instrucciones de pantalla.

NOTA:

Amstrad 64K: Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

Amstrad 128K: Las primeras cinco secciones se cargan de una sola vez. Después sigue las instrucciones de pantalla para cargar los siguientes niveles.

Amstrad disco

Inserta el disco programa en la unidad, con la cara A hacia arriba. Teclea DISC y pulsa ENTER/RETURN para comprobar que la máquina accede a la unidad de disco. Teclea RUN' DISC y pulsa ENTER/RETURN El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

En este juego pueden participar uno o dos jugadores. El juego es controlado vía joystick o teclado (totalmente redefinible).

Teclas preajustadas

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

SPACE: Disparo.

Teclas para joystick y teclado

T: Pausa en la partida.

R: Disparar proyectil.

ENTER: Disparar proyectil (jugador 2 cuando no utiliza el joystick).

F: Empezar jugador 1.

G: Empezar jugador 2.

Cualquier jugador puede unirse a la partida en cualquier momento.

ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel de estatus aparecen: tu puntuación, número de vidas restantes, número de balas restantes, número de cargas restantes y el número de proyectiles restantes de uno o ambos jugadores.

También aparece el objeto que lleva cada jugador. El objeto que se encuentra a la izquierda es el último recogido. El objeto que se encuentra en el centro es el chaleco antibalas (si lo recoges) y el objeto a la derecha es la Visión Láser (si la recoges). Cuando el nivel de vida de uno de los dos jugadores llegue a cero, el jugador morirá, pero puede volver a empezar pulsando su botón "empezar jugador". Cuando la energía de ambos jugadores llegue a cero, entrará en acción la opción de continuar jugando.

Ganas puntos por cada enemigo destruido. Si consigues completar el juego, ganarás puntos según el número de rehenes rescatados y el nivel de vidas restantes.

EL JUEGO

El jugador, equipado con ametralladoras y proyectiles, debe disparar contra todos los enemigos que aparecen en pantalla. Recuerda que tu nivel de energía y munición es limitado y que sólo puede ser recuperado recogiendo objetos como cargas y botellas de energía que son lanzadas en paracaídas.

Nivel 1

Para completar la misión 1 avanza a pie a través del territorio enemigo, destruyendo a todo tipo de adversarios, hasta llegar al final del nivel donde se ha escondido un espía enemigo.

Nivel 2

Ataca y destruye el depósito de municiones antes de que agote el tiempo límite. Si lo consigues recibirás más cargas, proyectiles y balas.

Nivel 3

Conduces un jeep y debes llegar hasta la guarida del enemigo donde se encuentran varios rehenes.

Nivel 4

Encontrarás a varios rehenes que han sido sacados del avión y encarcelados. Para liberarlos dispara contra los cerrojos de las puertas, pero ten cuidado no vayas a herirlos. Al final del nivel te enfrentarás a un oficial fuertemente armado; demuestra todas tus habilidades si quieres salir con vida de esta aventura.

Nivel 5

El barco: Avanza destruyendo todo tipo de naves hostiles hasta llegar al cuartel general enemigo donde encontrarás a otro grupo de rehenes.

Nivel 6

En el interior del cuartel general enemigo, rescata a los rehenes para completar tu misión. De nuevo te enfrentarás a oficiales fuertemente armados que deberás vencer y destruir.

Nivel 7

Avanza a través de la pista de despegue destruyendo todo lo que encuentres en tu camino hasta que llegues al avión.

Nivel 8

Cuando entres en el avión secuestrado avanza a través del pasillo central esquivando las granadas y el fuego de las ametralladoras enemigas. Ten cuidado no vayas a herir al resto de los rehenes (niños). Cuando llegues a la cabina del piloto dispara contra el último de los secuestradores que está utilizando al piloto como protección. Si tardas demasiado en eliminarlo, no podrás sobrevivir a los

disparos de su ametralladora. Si disparas contra el piloto pierdes todas las posibilidades de escapar con vida del territorio enemigo.

SUGERENCIAS

- Recoge los objetos que caigan de la parte superior de la pantalla disparando contra ellos, como por ejemplo, revistas, botellas de potencia, paquetes de medicinas, chalecos antibalas y vistas láser. Algunas veces, si disparas contra ciertos animales éstos también dejarán caer algunos de estos objetos.
- No desperdicies las balas porque tu cantidad de munición es limitada. Apunta cuidadosamente y dispara.
- Destruye a los vehículos pesados antes de destruir a los soldados enemigos. Los vehículos producen mayores daños.
- Si te encuentras rodeado por soldados y tu nivel de energía es muy bajo, utiliza las granadas.

CREDITOS

© 1988 Taito Corp. All rights reserved.

© 1990 Ocean Software Limited

GALAXY FORCE

ESCENARIO

En esta distante galaxia existen muchas estrellas con sistemas portuarios espaciales. El comercio y las comunicaciones se han desarrollado entre estos sistemas estelares, pero hay una enorme y oscura fuerza que amenaza a estas civilizaciones distantes. Para luchar contra esta oscura amenaza se formó la Federación del Espacio, pero tuvo poco éxito.

El enemigo se llama a sí mismo EL IMPERIO DEL MAS ALLA y ahora ha atacado a JUNOS, la joya de la Galaxia. El sistema estelar de JUNOS, una vez muy bello... ahora se ha convertido en cenizas. Y sobre estas cenizas, EL IMPERIO DEL MAS ALLA está construyendo la fortaleza más impresionante de todos los tiempos, para completar su conquista de la Galaxia. La Federación del Espacio debe terminar con esta malvada amenaza alienígena. Para ello ha enviado a la Fuerza de la Galaxia a acabar con las fuerzas del mal que están amenazando a la civilización.

SISTEMA ESTELAR DE JUNOS

El sistema estelar de JUNOS comprende cinco planetas. La joya de la Galaxia es JUNOS con VELTEOR, MALKLAND, ORTHEA y ASHUTAR.

TU OBJETIVO

Tienes que luchar contra EL IMPERIO DEL MAS ALLA a través de cinco niveles, viajando a través del espacio, sobre el mar y la tierra, a través de cavernas, y, por último tendrás que destruir la fortaleza que hay al final de cada nivel. Pasarás a lo largo de muchas formas de vida y verás también muchas naves de combate cuyo objetivo es destruirte a ti. Apunta al enemigo y destrúyelo usando tus misiles o tu pistola de láser.

La sexta misión está en el camino de la fortaleza de EL IMPERIO DEL MAS ALLA. Tendrás que viajar a través de túneles sin fin, construcciones y, al final, por la misma fortaleza. Destruyela con todo lo que tengas.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

Galaxy Force es un juego de multicarga. Cada nivel se cargará a medida que completes el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo debes mantener tu cinta de Galaxy Force en tu cassette, o tu disco de Galaxy Force en tu unidad de disco, durante todo el tiempo que dure una sesión de juego.

Versiones en disco de ST y Amiga

Durante el juego se te pedirá que intercambies los discos.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum cassette

Mete la cinta en tu cassette. Si tienes un ordenador Spectrum 128K, entonces selecciona la opción del cargador de la pantalla del menú y pulsa ENTER. O bien, teclea LOAD"" y después pulsa ENTER. Pulsa PLAY en tu cassette.

Amstrad cassette

Mete la cinta en tu cassette. Pulsa CTRL y después la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad disco

Mete tu disco en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

Atari ST

Mete el disco A en la unidad A y enciende el ordenador.

Commodore Amiga

Mete el disco A en la unidad A y enciende el ordenador.

Versiones de Spectrum y Amstrad en disco o cassette

En la versión de cassette el juego principal está en la cara A y los niveles en la cara B. Cuando la pantalla te lo indique, dale la vuelta al cassette, rebobina hasta el principio de la cara B y pulsa PLAY. Cuando la pantalla te lo indique, para el cassette inmediatamente. Cuando pierdas todas tus vidas, rebobina el cassette hasta el principio de la cara B y pulsa PLAY. En la versión en disco se te pedirá que metas la cara B

CONTROLES DEL JUEGO

Spectrum: Joystick Sinclair, joystick Kempston, joystick cursor, teclas redefinibles.

Amstrad: Joystick o teclas redefinibles.

Atari ST: Sólo joystick en puerta 1.

Commodore Amiga: Sólo joystick en puerta 1.

OTRAS TECLAS

Spectrum

Espacio: Para intercambiar la velocidad del control.

CAPS SHIFT y P: Pausa.

CAPS SHIFT y Q: Abandonar.

Amstrad

Espacio: Para intercambiar la velocidad del control.
SHIFT y P: Pausa.
SHIFT y Q: Abandonar.

Atari ST/Commodore Amiga

A: Para aumentar la velocidad.
Z: Para disminuir la velocidad.
Función 1: Pausa.
Función 2: Intercambiar entre música y sonido FX.
Función 10: Abandonar.

CREDITOS

Atari ST/Amiga

Programmed by Bill Alien of Dementia.
Graphics by Kevin Balmar of Dementia.
Music by Uncle Art.

Spectrum/Amstrad

Programmed by Keith Burkhill.
Graphics by Focus Creative Enterprises Limited.
Music by Paul Hiley.
Production:
Produced by Stuart Hibbert.
Tested by Dave Cummings and Nick Goldsworthy.
Additional testing by Country Crafts.

CABAL

COMMODORE

ESCENARIO

Lo último en juegos de disparo te lanza al interior del territorio enemigo equipado solamente con un arma de repetición de baja potencia. Si demuestras buena puntería y rapidísimos reflejos aumentarán tus probabilidades y podrás seguir jugando. Recoge todo tipo de armamento que encuentres, incluso granadas e intenta batir tu propia marca hasta que te enfrentes cara a cara con las armas, tanques y submarinos del enemigo. Equípate y participa en este emocionante juego lleno de acción. Carga CABAL y no dejes de DISPARAR.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Coloca el cassette en tu grabadora Commodore con la cara hacia arriba. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada y que todos los cables están correctamente conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/ STOP. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente.
Para cargar el C128 tecllea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.
Nota: Este es un juego multicarga; sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES

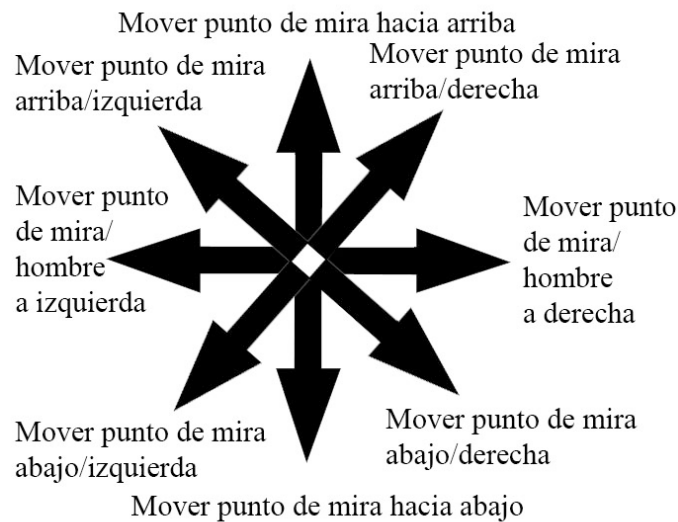
En este juego pueden participar uno o dos jugadores. Utiliza teclado o joystick conectado a la puerta 2.

Teclado

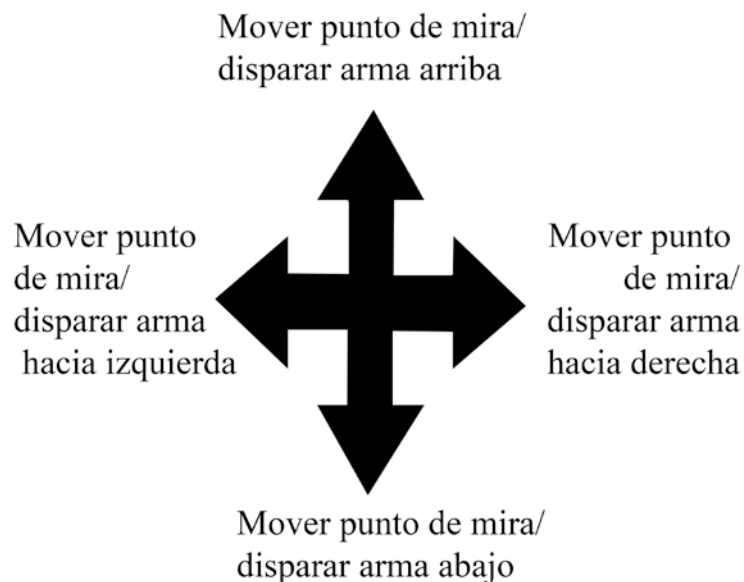
; =	Arriba
/ =	Abajo
Z =	Izquierda
X =	Derecha
Space =	Lanzamiento de granadas
Flecha izquierda =	Encender/apagar pausa
Inst/Del =	Terminar partida

Joystick

Con el botón disparo presionado



Botón disparo no presionado



ESTATUS Y PUNTUACION

En la parte superior del panel de estatus aparecen de izquierda a derecha: número de vidas restantes, jugador actual y puntuación.

En la parte inferior del panel de estatus aparecen de izquierda a derecha: granadas y daño producido al enemigo. Ganas una vida extra cada 10.000 puntos.

El indicador del daño al enemigo va cambiando gradualmente de azul a rojo a medida que destruyes a los enemigos. Cuando esté completamente en rojo, se da por terminada la sección.

Ganas puntos por

Soldados: 10 puntos

Guardiamarinas: 45 puntos

Tanque 1: 100 puntos

Tanque 2: 110 puntos

Camión: 150 puntos

Hombre rana 95 puntos

Motocicletas: 300 puntos

Edificio: 10 puntos

Helicóptero/avión: 1.500 puntos

Granadas: 125 puntos

Balas: 5 puntos

Iconos de puntuación: 100, 200 o 300 puntos.

EL JUEGO

Hay cinco niveles, cada uno con cuatro etapas. Durante las cuatro etapas de cada nivel debes eliminar a todos los enemigos, tanques, helicópteros, aviones y coches. Al final de la cuarta etapa de cada nivel te enfrentarás a un duro adversario.

Dispones de un suministro constante de munición. Cuando destruyas ciertos objetos, como, por ejemplo granadas, bazokas y ametralladoras, recibirás puntos extra.

SUGERENCIAS

- Guarda las granadas para utilizarlas contra los edificios y contra grupos enemigos.
- Recoge armas extra para conseguir mayor potencia de disparo.
- Destruye todos los edificios.
- Destruye todos los camiones antes de que entren más enemigos
- Escóndete detrás de los barriles y muros.

© 1988 Tad Corporation

© 1989 Ocean Software Limited

GUARDA ESTE CUPON Y MANTENTE ATENTO A LAS NOTICIAS QUE IRAN APARECIENDO EN MICROMANIA A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 1990

A TODA MÁQUINA II